

## **BAB II**

### **PERSIAPAN, PELAKSANAAN, DAN REFLEKSI**

#### **A. Persiapan Pelaksanaan PPL**

Menurut UU RI No. 14 Tahun 2005 dijelaskan bahwa Guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Untuk menjadi pendidik profesional tentunya harus sudah mempersiapkan segala sesuatunya yang berhubungan dengan pendidikan dengan sungguh-sungguh. Untuk itulah Universitas Negeri Yogyakarta membuat beberapa rancangan program agar mahasiswanya bisa menjadi pendidik profesional. Sebelum terjun kelapangan mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) perlu adanya persiapan, baik berupa persiapan fisik maupun nonfisik hal ini untuk mengatasi permasalahan –permasalahan yang timbul saat PPL berlangsung. Oleh karena itu pihak UNY membuat berbagai program persiapan sebagai bekal mahasiswa melaksanakan PPL, persiapan yang dilaksanakan antara lain sebagai berikut :

##### **1. Pengajaran Mikro**

Pengajaran mikro ini diwajibkan bagi mahasiswa yang akan melaksanakan PPL pada semester berikutnya, dan masuk dalam mata kuliah wajib tempuh. Persyaratan yang diperlukan untuk mengikuti mata kuliah ini adalah mahasiswa yang telah menempuh minimal semester VI. Serta hasil akhir dari perkuliahan ini minimal adalah B. Didalam pelaksanaan mata kuliah pengajaran mikro, mahasiswa diberikan materi tentang bagaimana cara mengajar yang baik, serta trik untuk mengatasi berbagai macam situasi pembelajaran. Waktu perkuliahan pengajaran mikro tidaklah sama seperti waktu pembelajaran nyata di sekolahan, dalam pengajaran mikro waktu yang digunakan dipadatkan atau diringkas menjadi 10 - 15 menit saja, hal ini agar mahasiswa calon pendidik dapat mengatur waktu pembelajaran secara maksimal. Oleh karena itulah maka mata kuliahnya disebut pengajaran mikro (*microteaching*). Peserta yang diajar adalah teman satu kelompok (*peer teaching*). Dalam mata kuliah ini mahasiswa dibekali dengan berbagai keterampilan –keterampilan mengajar, keterampilan tersebut diantaranya : keterampilan membuka dan

menutup pelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, keterampilan memotivasi dan berinteraksi dengan peserta didik serta ketrampilan pengelolaan kondisi kelas. Segala jenis persiapan mengajar agar menjadi pengajar yang professional disampaikan pada mata kuliah ini. Saat pelaksanaan praktik mengajar, mahasiswa dianggap sebagai guru didepan kelas, pengelolaan kelas sepenuhnya dipegang oleh pengajar (mahasiswa praktikan). Seperti layaknya guru yang sesungguhnya mahasiswa pengajar juga diwajibkan untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dan skenario pembelajaran sesuai metode pembelajaran yang diterapkan.

## **2. Pembekalan PPL**

Pembekalan Praktik Pengalaman Lapangan merupakan kegiatan yang dilakukan sebelum mahasiswa diterjunkan langsung ke sekolah tempat mengajar. Pembekalan ini dilaksanakan pada tanggal 29 Juni 2014 bertempat di ruangan media Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta yang diisi oleh beberapa nara sumber dan pakar dalam bidang pendidikan di lingkungan fakultas teknik. Materi yang disampaikan oleh nara sumber antara lain terkait dengan mekanisme pelaksanaan PPL, pendidikan karakter dan penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Acara ini dilaksanakan bertujuan agar mahasiswa mengetahui kondisi dan situasi saat melaksanakan PPL di sekolah masing-masing praktikan PPL. Bahwa sejatinya keberhasilan PPL berasal dari kepercayaan dan mental mahasiswa tersebut.

## **3. Observasi Lapangan**

Observasi yang dilakukan oleh penulis ada 2 yaitu :

### **a. Observasi Lingkungan Sekolah**

Observasi lingkungan sekolah merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui kondisi sekolah. Kegiatan observasi ini diantaranya : observasi kondisi fisik sekolah, potensi siswa, administrasi sekolah dan sarana prasarana pembelajaran.

### **b. Observasi Pembelajaran di Kelas**

Observasi pembelajaran ini bertujuan agar mahasiswa mengetahui apa saja yang diperlukan untuk melaksanakan pengajaran di sekolah tempat mengajar serta mahasiswa juga mengerti bagaimana cara mengendalikan situasi kelas yang kurang terkendali.

#### **4. Pembimbingan Pembuatan RPP**

Dalam penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mahasiswa dapat meminta bantuan kepada guru pembimbing di sekolah tempat PPL, hal ini untuk menyesuaikan dengan kondisi sekolah serta mengetahui kelengkapan apa saja yang perlu tercantum dalam RPP tersebut. Selain pembuatan RPP penulis juga ditugaskan untuk membuat daftar siswa, soal dan pembahasan serta lembar penilaian untuk peserta didik.

### **B. Pelaksanaan dan Hasil PPL**

#### **1. Pelaksanaan PPL**

##### **a. Analisa Kebutuhan**

Sebelum melaksanakan praktik mengajar mahasiswa mempersiapkan beberapa perangkat administrasi guru. Pada tahun ajaran 2014/2015 ini SMK Negeri 3 Wonosari menggunakan sistem kurikulum baru yaitu kurikulum 2013, sehingga semua perangkat administrasi gurunya baru. Oleh sebab itu mahasiswa praktikan dianjurkan untuk membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang baru tersebut. Adapun kerangka perangkat administrasi pembelajaran untuk kurikulum 2013 sudah disiapkan oleh pihak sekolah, praktikan tinggal mengisi data kedalam file tersebut. Berikut daftar *form* komponen administrasi yang disediakan :

- 1 Sampul
- 2 Visi, Misi, Tujuan dan Kebijakan Mutu
- 3 Jadwal Mengajar
- 4 Program Kerja Pendidik
- 5 Perhitungan Jam efektif
- 6 Analisis Materi Pelajaran
- 7 Program Tahunan
- 8 Program Semester
- 9 Pencapaian Target Kurikulum
- 10 Daftar Buku Pegangan
- 11 Agenda Pendidik
- 12 Daftar Hadir

- 13 Daftar Nilai Ulangan Harian
- 14 Daftar Nilai Rapor
- 15 Analisis Hasil evaluasi Soal *Essay*
- 16 Analisis Hasil Evaluasi Soal Pilihan Ganda
- 17 Daya Serap dan Pencapaian KKM
- 18 Daya Serap Kelas
- 19 Data Perbaikan
- 20 Data Pengayaan
- 21 Penanganan Peserta Didik Bermasalah

Untuk pengisian komponen administrasi pendidik penulis hanya dibebani pembuatan perhitungan jam efektif, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), pengisian daftar hadir, daftar nilai, soal dan pembahasan.

#### **b. Perencanaan PPL**

Perencanaan Praktik Pengalaman Lapangan dilakukan setiap ada jam kosong antara praktikan dengan guru pembimbing PPL di SMK Negeri 3 Wonosari. Perencanaan yang harus dilaksanakan adalah sebagai berikut :

1. Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang akan digunakan untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.
2. Menyiapkan materi yang akan disampaikan ke peserta didik dalam proses pembelajaran
3. Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan untuk proses pembelajaran
4. Menyiapkan peralatan praktik yang akan digunakan untuk proses pembelajaran
5. Menyiapkan soal evaluasi untuk mengetahui proses pencapaian pembelajaran

#### **c. Perencanaan Pembuatan RPP**

Kegiatan proses pembelajaran sudah dimulai dari tanggal 6 Agustus 2014 namun pembelajaran masih belum efektif dikarenakan pertemuan awal dan masih dalam kondisi lebaran. Mulai efektif pembelajaran yaitu pada tanggal 11 Agustus sampai 13 September 2014, sehingga diperlukan sebanyak 5 RPP. Daftar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dapat dilihat pada lampiran.

#### **d. Pelaksanaan Praktik Mengajar**

Pelaksanaan kegiatan PPL dimulai pada tanggal 2 Juli 2014 dan berakhir pada tanggal 17 September 2014 ditandai dengan acara penarikan mahasiswa praktikan PPL pada tanggal 13 September 2014. Praktikan yang diberi amanat untuk mengajar Mata Pelajaran Instalasi Video Game untuk siswa lama tahun ajaran 2014/2015 atau kelas XII. Kelas yang diampu praktikan hanya terdiri dari 3 kelas yaitu XII Audio Vidio (AV) 1, 2, dan 3 , dimana sistem pembelajaran yang diterapkan oleh jurusan Audio Video adalah semi blok. Susunan dan acara pembelajaran yang akan dilaksanakan oleh praktikan, mengacu pada silabus. Selama proses pelaksanaan PPL berlangsung, kegiatan yang dilakukan dapat dibagi menjadi :

##### **1. Praktik Mengajar Terbimbing**

Praktik mengajar terbimbing dilaksanakan pada pertemuan awal antara mahasiswa praktikan dengan peserta didik. Pada pertemuan awal kegiatan pembelajaran masih dipegang oleh guru pembimbing, sambil membuka pelajaran guru pembimbing mengenalkan mahasiswa praktikan kepada para peserta didik bahwa untuk pertemuan selanjutnya akan diampu oleh mahasiswa praktikan dengan didampingi oleh guru pembimbing.. Maksud dari pembelajaran terbimbing ini adalah supaya guru pembimbing dapat mengetahui sejauh mana kompetensi dan keahlian menerangkan pelajaran yang dimiliki oleh praktikan, serta guru juga dapat memberikan masukan-masukan yang berguna agar dalam pembelajaran selanjutnya praktikan lebih baik lagi menjelaskan materinya.

##### **2. Praktik Mengajar Mandiri**

Pelaksanaan praktik mengajar mandiri dilakukan oleh guru pembimbing setelah guru pembimbing merasa percaya kepada mahasiswa praktikan bahwa kelas dapat ditangani oleh praktikan tanpa bantuan guru pembimbing, namun dalam praktiknya guru pembimbing sewaktu-waktu mengontrol situasi belajar mengajar. Dalam proses mengajar praktikan menargetkan bahwa 5 kali pertemuan dapat terlaksana dan ternyata target dapat dilaksanakan dengan jumlah 5 RPP, jam pertemuan untuk Pembelajaran

Instalasi Video Game adalah 4 jam pelajaran ( 1 jam pelajaran = 45 menit) .Pembelajaran dimulai dari pukul 07.00 sampai dengan 10.00, 10.15 sampai dengan 13.30 dan terdapat 1 kali pertemuan setiap minggunya. Daftar agenda kegiatan PPL selama mengajar di kelas XII AV 1, XIIAV 2, XII AV 3 dapat dilihat dilampiran.

Mahasiswa praktikan diberi amanat untuk mengajar Mata Instalasi Video Game dengan kelas XII AV 1, XIIAV 2, XII AV 3. Untuk materi yang disampaikan adalah tentang pendahuluan, selanjutnya masuk kesejara Vidio Game mengenai perkembangan dari generasi ke generasi, dari generasi pertama sampai generasi tujuh. Selain itu praktikan juga telah memberikan evaluasi pembelajaran dengan memberikan ulangan harian sebanyak 1 kali teori .

Model pembelajaran yang diterapkan oleh praktikan adalah kombinasi dari *Contextual Teaching Learning* (CTL) dan *Student Centered Learning* (SCL). Pendekatan CTL adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata peserta didik dan mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.kemudian untuk metode SCL yaitu metode pembelajaran yang memusatkan pembelajaran pada siswa itu. Penilaian teori maupun praktik dilakukan berdasarkan kemampuan setiap individu sehingga nilai yang diperoleh merupakan usaha dan kampuan sesungguhnya dari individu tersebut.

Untuk pelajaran teori sendiri kebanyakan praktikan memanfaatkan media berupa papan tulis untuk membantu menjelaskan kepada peserta didik, karena kalau hanya menggunakan media mulut saja materi yang disampaikan kurang begitu mudah dipahami siswa. Motivasi-motivasi juga sering diberikan oleh praktikan supaya siswa lebih menyukai materi yang sedang dijelaskan.

#### **e. Evaluasi Pembelajaran**

Evaluasi diberikan seteah peserta didik selesai diberikan materi secara penuh, serta dirasa sudah layak untuk diberikan evaluasi, Evaluasi ini dimaksudakan supaya pendidik dapat

mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang telah diajarkan. Bentuk evaluasi yang dilakukan yaitu evaluasi teori.

## **2. Hasil PPL**

### **a. Hasil Kegiatan Observasi**

Observasi yang dilakukan oleh penulis tentang cara mengajar yang dilakukan oleh guru pembimbing PPL untuk Mata Pelajaran Instalasi Video Game (IVG) dapat dijelaskan seperti yang tertulis dibawah ini.

1. Guru datang sebelum pelajaran dimulai dan menyiapkan alat-alat pendukung pembelajaran seperti menghapus papan tulis, menyalakan laptop, LCD dan menyiapkan materi yang akan diajarkan.
2. Guru mempersilahkan peserta didik untuk masuk dan mempersiapkan alat tulis untuk pembelajaran.
3. Mempersilahkan peserta didik untuk duduk kembali dan mengecek kerapian peserta didik.
4. Membuka pelajaran dengan memberikan motivasi serta memberikan materi yang akan diberikan pada pertemuan kali ini.
5. Melakukan interaksi dengan peserta didik sambil memberikan canda tawa agar peserta didik lebih antusias mendengarkan materi.
6. Memberikan penekanan intonasi setiap ada hal penting yang disampaikan, hal ini agar peserta didik lebih jelas dalam mendengarkan.
7. Kadang guru memberikan pertanyaan kepada siswa tentang hal yang sudah disampaikan, hal ini agar mengetahui apakah peserta didik benar-benar mendengarkan.
8. Memberikan sindiran halus kepada siswa yang bercanda sendiri tanpa menyebutkan namanya.
9. Guru kadang maju ketengah kelas atau bahkan kebelakang untuk mengetahui kondisi pembelajaran.
10. Menyimpulkan materi pembelajaran yang baru saja dipelajari.
11. Menutup pembelajaran dengan melakukan doa yang dipimpin oleh pengajar.

## **b. Hasil Pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran**

### **1. RPP Pertemuan 1**

Pada pertemuan pertama siswa diberikan tugas untuk menyebutkan macam-macam peralatan game yang diketahuinya. Harapan dari pembelajaran pertama ini peserta didik dapat mengetahui dan menyebutkan peralatan Video Game. Untuk metode yang digunakan dalam pembelajaran ini adalah metode ceramah, metode Tanya jawab dan metode diskusi. Sedangkan media yang digunakan yaitu *Viewer*, *Laptop*, dan *Whiteboard*.

Pada pertemuan ini pembelajaran lebih ditekankan kepada perkembangan dari generasi ke generasi, hal ini agar nantinya ketika melanjutkan ke materi selanjutnya peserta didik tidak kebingungan.

### **2. RPP Pertemuan 2**

Didalam pertemuan kedua, peserta didik diharapkan dapat menjelaskan cara menggunakan satu peralatan Video Game yang telah disebutkan pada pertemuan pertama. Materi pembelajaran disampaikan menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan diskusi. Media pembelajaran yang digunakan *Laptop*, *Viewer*, *Whiteboard*, dan *Proyektor*.

Materi yang disampaikan pada pertemuan pembelajaran kedua berisi tentang cara menggunakan peralatan Video Game dan menyuruh peserta didik untuk mendiskusikan serta memberikan tugas untuk menyampaikan didepan kelas.

### **3. RPP Pertemuan 3**

Pada pertemuan ke-3 ini siswa membentuk kelompok. Mendiskusikan tentang sejarah perkembangan Video game. Metode yang digunakan dalam pertemuan ini adalah ceramah, dan diskusi. Sedangkan media yang digunakan adalah *Laptop*, *Proyektor*, *Viewer*, *Whiteboard*.

Materi yang disampaikan pertama kali adalah sejarah perkembangan Video Game. Peserta didik diperintahkan untuk mencoba berdiskusi dan membuat power poin untuk dipresentasikan didepan kelas bersama kelompoknya.



#### 4. RPP Pertemuan 4

Pada pertemuan ke-4 ini siswa diminta untuk mengamati peralatan Video Game berupa Nitendo dan PS2. setelah mengamati siswa disuruh menggambar peralatan tersebut dari tampak depan, atas, dan belakan. Metode yang digunakan dalam pertemuan ini adalah ceramah, dan diskusi. Sedangkan media yang digunakan adalah Laptop, Proyektor, *Viewer*, *Whiteboard*.

Materi yang disampaikan pertama kali adalah bagian-bagian dari Nitendo dan PS2. Peserta didik diperintahkan untuk mencoba berdiskusi tentang alat tersebut.

#### 5. RPP Pertemuan 5

Pertemuan ke-5 adalah pertemuan terakhir untuk mahasiswa PPL . Pada pertemuan kali ini peserta didik diharapkan dapat mempresentasikan gambar dari Nitendo dan PS2. Pertemuan ini melanjutkan siswa menggambar bagian computer dari sisi depan dan belakang , dan siswa di minta untuk mendiskusikan bagian-bagian dari CPU dan Monitor. Bagi yang sudah selesai menggambar disuruh merapikan lagi dan meneliti kembali kerjaan mereka. Dipenghujung pertemuan semua lembar kerja dikumpulkan apa adanya. Baik yang sudah maupun yang belum selesai menggambar nya dikumpulkan semua untuk diambil nilai terakhir nya.

Metode yang digunakan untuk menjelaskan pertemuan 5 adalah ceramah, diskusi dan *problem solving*. Media yang digunakan adalah *whiteboard* dan spidol.

### 3. Refleksi

#### 1. Hasil Evaluasi Pembelajaran

Pada pembelajaran Mata Pelajaran Instalasi Video Game (IVG) praktikan mengadakan 1 kali ulangan harian , 1 kali remedial dan 2 kali penugasan. Untuk ulangan tentang sejarah perkembangan video game. Untuk nilai yang belum mencapai KKM (75) dilakukan remedial untuk materi yang sama dengan soal sebelumnya. Untuk penugasan itu meliputi menggambar bagian Nitendo, PS2 dan Perangkat komputer.

**a. Kelas XII AV 1**

Berdasarkan hasil ulangan pertama untuk kelas XII AV 1 mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dari 28 total siswa kelas XII AV 1, semua siswa lulus KKM.

Jadi daya serap pada materi pembelajaran Instalasi Vidio game untuk teori sejarah perkembangan Video Game hampir 94 %. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan oleh praktikan sebagian besar dapat dipahami oleh siswa. Dari hasil ulangan yang pertama semua siswa dapat menjawab pertanyaan.

**b. Kelas XII AV 2**

Berdasarkan hasil ulangan pertama untuk kelas XII AV2 terdapat 13 peserta didik yang belum tuntas dari 31 total siswa kelas XII AV 2, namun setelah melakukan ulangan remedial hasilnya sudah memuaskan, memenuhi KKM.

Jadi daya serap pada materi pembelajaran teknik kerja bengkel untuk teori standarisasi hanya 75 %. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan oleh praktikan sebagian besar belum dapat dapat dipahami oleh siswa. Dari hasil ulangan yang pertama tersebut masih banyak yang belum memahami perkembangan dari generasinya .

**c. Kelas XII AV 3**

Berdasarkan hasil ulangan pertama untuk kelas XII AV 3 mendapatkan hasil yang sangat memuaskan dari 28 total siswa kelas XII AV 3, semua siswa lulus KKM.

Jadi daya serap pada materi pembelajaran Instalasi Vidio game untuk teori sejarah perkembangan Video Game hampir 87 %. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang disampaikan oleh praktikan sebagian besar dapat dipahami oleh siswa. Dari hasil ulangan yang pertama semua siswa dapat menjawab pertanyaan.

**2. Penilaian Kinerja Praktikan oleh Siswa**

Setelah melakukan praktik PPL selama 5 kali tatap muka untuk setiap kelas baik teori , praktikan melakukan evaluasi terhadap kinerja mengajar yang telah dilakukan dengan membagikan lembaran penilaian kepada peserta didik kelas XII AV1, XII AV 2 dan XII AV 3. Secara keseluruhan rekapitulasi penilaian kinerja praktikan oleh

siswa dapat dilihat pada tabel yang terdapat di lampiran.

Berdasarkan penilaian 8 kompetensi yang dinilai dalam proses mengajar, kompetensi tersebut yaitu sebagai berikut :

**a. Kemampuan Dalam Proses Pembelajaran**

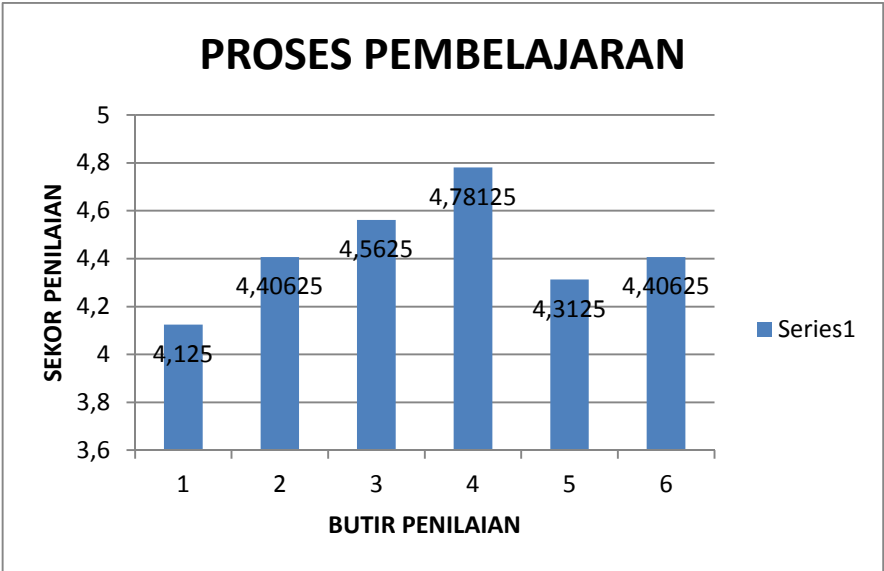
Komponen yang terdapat dalam kemampuan dalam proses pembelajaran meliputi : menyiapkan ruang, media pembelajaran, penguasaan materi, pengelolaan kelas, volume suara, evaluasi dalam proses belajar, dan menyimpulkan pembelajaran di akhir jam pembelajaran. Jumlah siswa untuk kelas XII AV 2 adalah 16 dan jumlah kelas untuk XII AV 3 adalah 16. Dari hasil responden diperoleh nilai rata-rata sebagai.

Tabel 01. Nilai Kemampuan Proses Pembelajaran

No.	Butir penilaian	Skor
1	Persiapan pembelajaran	4,125
2	Penguasaan materi pembelajaran	4,40625
3	Keefektifan pengelolaan kelas	4,5625
4	Volume suara	4,78125
5	Evaluasi pembelajran	4,3125
6	Pembuatan kesimpulan	4,40625

**Keterangan Skor :**

- 1. Sangat tidak baik
- 2. Tidak baik
- 3. Kurang baik
- 4. Baik
- 5. Sangat baik



Gambar 01. Grafik Kemampuan Dalam Proses Pembelajaran

Dari grafik hasil penilaian rata-rata diatas dapat disimpulkan bahwa dari keenam butir penilaian tersebut yang masih dirasa kurang baik adalah dalam menyiapkan ruang dan alat dan media pembelajaran. Praktikan menyadari bahwa untuk media pembelajaran sangat kurang untuk itu praktikan berusaha agar tetap memberikan dorongan agar siswa tetap fokus menerima pelajaran walaupun materi dan pengajarnya kurang menarik. Sedangkan untuk membuat kesimpulan diakhir pembelajaran dapat disampaikan dengan baik oleh praktikan.

**b. Kemampuan Dalam Hubungan Kepribadian**

Komponen yang terdapat dalam kemampuan hubungan kepribadian diantaranya : keramahan dan kesupelan, kekritisn dan kekreatifan, ketenangan, kepercayadirian, kesopanan, kelncaran berbicara, kehangatan dalam komunikasi, kedewasaan, kerapian dan kesopanan dalam penampilan. Jumlah siswa untuk kelas XII AV 2 adalah 16 dan jumlah kelas untuk XII AV 3 adalah 16. Dari hasil responden diperoleh nilai rata-rata sebagai.

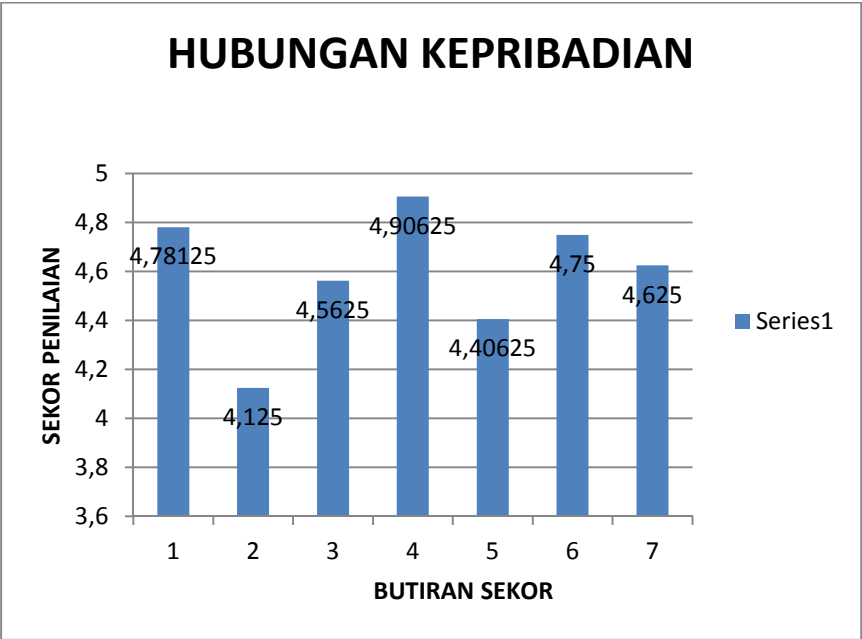
Table 02. Nilai Kemampuan Hubungan Kepribadian

No.	Butir Penilaian	Skor
1	Keramahan dan kesupelan	4,78125
2	Kekritisn dan kekreatifan	4,125

3	Ketenangan dan kepercayaan diri	4,5625
4	Kesopanan dan kelancaran berbicara	4,90625
5	Kehangatan dalam komunikasi	4,40625
6	Kedewasaan	4,75
7	Kerapian dan kesopanan dalam penampilan	4,625

**Keterangan Skor :**

1. Sangat tidak baik
2. Tidak baik
3. Kurang baik
4. Baik
5. Sangat baik



Gambar 02. Grafik Kemampuan Dalam Hubungan Kepribadian

Dari grafik hasil penilaian rata-rata diatas dapat disimpulkan bahwa dari ke-tujuh butir penilaian tersebut yang masih dirasa kurang baik adalah dalam aspek kritis dan kekreatifitasa. Praktikan menyadari bahwa untuk kritis dan kretif sangat kurang, untuk itu praktikan berusaha agar tetap memberikan dorongan agar siswa tetap fokus menerima pelajaran walaupun materi dan pengajarnya kurang menarik. Sedangkan untuk keramahan dan kesupelan dalam kelas , praktikan sudah melakukannya dengan sangat baik.

**c. Kemampuan Dalam Hubungan Sosial**

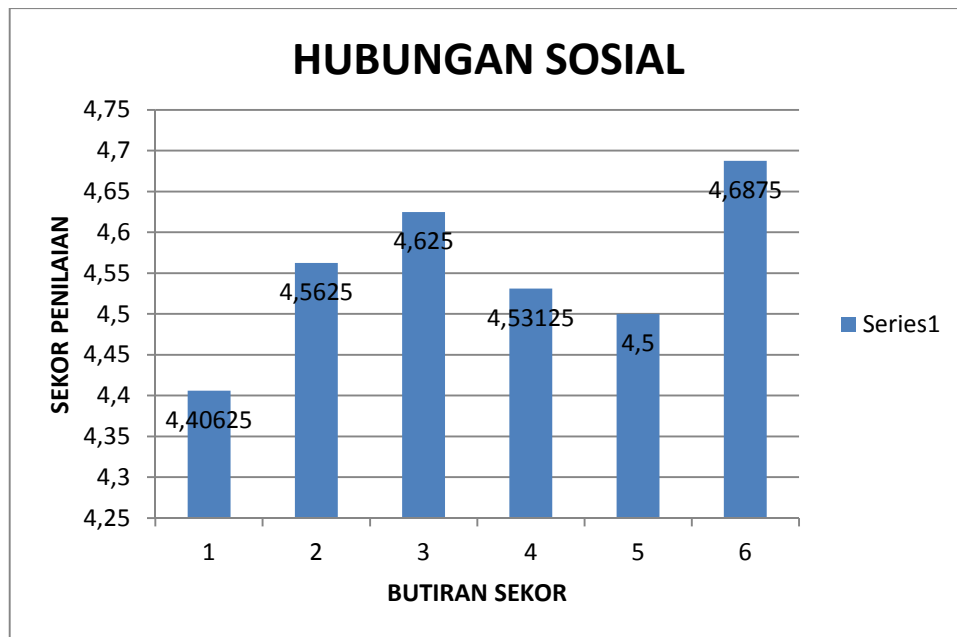
Komponen yang terdapat dalam kemampuan dalam berhubungan social adalah sebagai berikut : kesimpatian dan keempatian terhadap murid. Kepatuhan terhadap keputusan bersama, kerjasama dalam kelompok, kerjasama dengan murid, ketertiban dilingkungan kerja dan rasa hormat pada orang lain. Jumlah siswa untuk kelas XII AV 2 adalah 16 dan jumlah kelas untuk XII AV 3 adalah 16. Dari hasil responden diperoleh nilai rata-rata sebagai

Table 03. Nilai Kemampuan Hubungan Sosial

No.	Butir Penilaian	Skor
1	Kesimpatian dan keempatian terhadap siswa	4,40625
2	Keptuhan terhadap keputusan bersama	4,5625
3	Kerjasama dalam kelompok	4,625
4	Kerjasama dengan murid	4,53125
5	Ketertiban di lingkungan kerja	4,5
6	Rasa hormat terhadap orang lain	4,6875

**Keterangan Skor :**

- 1. Sangat tidak baik
- 2. Tidak baik
- 3. Kurang baik
- 4. Baik
- 5. Sangat baik



Gambar 03. Grafik Kemampuan Dalam Hubungan Sosial

Dari grafik hasil penilaian rata-rata diatas dapat disimpulkan bahwa dari ke-enam butir penilaian tersebut sudah bisa dikategorikan dalam nilai baik. Karena semua butir penilaian sudah diatas empat. Tapi untuk aspek kesimpatian dan keempatian terhadap murid, praktikan masih kurang begitu menguasai, ini ditandai dengan nilai skor paling rendah diantara nilai-nilai yang lain dalam kemampuan hubungan sosial. Dalam hubungan sosial praktikan sangat baik dalam aspek menunjukkan rasa hormat praktikan terhadap orang lain.